



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU**  
**TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI**  
**ABLUKA TURNUVA KURALLARI**

Revizyon Tarihi:

1. Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda ABLUKA oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.
2. ABLUKA oyunu (7×7) tahta üzerine 49 kareden oluşan bir oyun alanında oynanır.
3. Oyunda biri siyah biri beyaz olmak üzere iki ana taş ve oyun akışında kullanılacak olan kırmızı renkte engel taşları bulunmaktadır.
4. İki ana taş, başlangıç sıralarının tam ortasına gelecek şekilde tahtaya yerleştirilir. Oyuna siyah taşla başlayan oyuncu başlar.
5. Her oyuncu kendi sırası geldiğinde birbirini izleyen iki hamle yapar. Önce taşını, taşına komşu boş bir kareye yerleştirir. Ardından tahtadaki boş karelerden birini, engel taşlarından biri ile kapatır.
6. Oyuncu taşını ileri, geri, sağa, sola ya da çapraz bir kare hareket ettirebilir.
7. Taşlar birbirinin ve engel taşlarının üzerinden atlayamaz.
8. Engel taşları konulduğu yerden hiçbir şekilde kaldırılamaz.
9. Sırası geldiğinde taşını hareket ettiremeyen oyuncu oyunu kaybeder.
10. Yapılan son hamle ile her iki taraf da ablukaya alınıyorsa, son hamleyi yapan oyuncu o seti kazanmış sayılır.
11. Taşını kurallar dahilinde oynamayan oyuncu, rakibi hakeme bilgi verdiğinde bir uyarı cezası alır.
12. Taşını oynamadan önce engel taşını tahtada oyun karelerinden birine oynayan oyuncu, rakibin durumu hakeme bildirmesi sonucunda uyarı cezası alır.
13. 3 uyarı cezası alan oyuncu turu kaybeder.
14. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
15. Oyun 3 set üzerinden oynanır. Set sayısı, turnuva öncesi yapılacak teknik toplantıda alınacak karar ile artırılabilir ya da azaltılabilir.
16. Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.
17. Hakem oyun için saat kullanabilir. Saat kullanılan durumlarda;
  - Oyuncu başına her tur için 15 dakika süre verilir.
  - Hamlenin tamamlanması saate bastıktan sonra gerçekleşir.
  - Oyuncu saate basmadığı takdirde yaptığı yanlış hamleyi düzeltebilir. (Yaptığı hamle kurallı hamle ise düzeltmesine/değiřtirmesine izin verilmez.)
  - Rakip saate basmadan yapılacak itirazlar kabul edilmez.
  - Oyuncu hamlesini yapıp saatine basmadığı halde rakip bu durumu fark etmeyip hamle yaparsa yapılan hamle kural dışı sayılmaz. Rakip hamlesini geri alır, oyuncunun saatine basmasını bekler.
  - Süresi biten oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır.